



ottingham

középkori csetepaték



Kis csapatos asztali taktikai stratégiai játék szabályok
Tilinger Ádám. Tesztváltozat 0.140826h



rogan türelmetlenül kikukkantott a fa mögül. Az utóbbi öt percben már tizedjére. Most azonban végre meglátta, amire várt. Jönnek – készítette fel magát. Enyhe izgalom járta át a testét, pedig már nem először teszi kockára az életét.

Amióta elhagyta Shrewsburyt húsz-harminc rajtaütésben is részt vett. Wallist, korábbi főnöküket elfogták, azóta ő maga tervelt ki vagy tizedet, és ő is vezette a bandát. Nem vágyott a vezérségre. Most is azért vannak itt, hogy a Wallis kiszabadításához szükséges felszerelést összerabolják.

Az úton menetelő csapat egyre közelebb ért. Brogan újra kitekintett, meggyőződött róla, hogy valóban az adószedő s testőrsége közeleg, majd leadta a jelet. A füttyszó nem utánzott semmilyen madárfütttyőt, nem téveszthetett meg senkit, de nem is ez volt a célja. Az úttól jópár lépésre északra, felhúzott ijakkal eló pattant nyolc-tíz szürke zsvány, s elengedték a nyilvesszőket. Csak kettő talált célt, de talán egyikük okozott valóban veszélyes sérülést.

Jó fiúk, csak kicsit tapasztalatlanok még – gondolta, miközben azok kapkodva új nyilvesszőt tettek ijukra, és újból lőttek. Mióta a király fogságban, az ország az iszonyatos váltságdíj miatt kirótt adók súlya alatt nyög. Egyre többen kényszerülnek törvényen kívülre: pécek, kovácsok, parasztok... Egyikük sem tapasztalt harcos.

Újabb füttyszó, és az útra egy hatalmas fa dőlt.

Pár pillanat múlva az úton ragadt csapat láthatólag összeszedte magát. Egy lovag irányította a katonákat, a számszerijászok tűz alá vették a támadókat, miközben két csapat két oldalról lassan, fedezékről-fedezékre közelített feléjük.

Mikor már csak pár lépésre jártak, az utolsó füttyszó is megszólalt. A zsványok hirtelen menekülőre fogták. Hetek óta ismerkedtek már a tereppel, gyorsan haladtak. Sokkal gyorsabban, mint a pajzzsal és vérttel terhelt üldözőik.

Eltelt egy perc, a hajsza zaja már nem hallatszott. Az úton maradt szűkös testőrség feszülten figyelt. Most nem volt füttty. Csak egy nyilvessző hasított át a levegőn, egyenesen egy hátramaradt őr tarkójába. Brogan újratöltött, miközben három cimborája is előbújt, s ők is lőttek. Mire a testőrök újrarendeződtek volna, már csak ketten maradtak. A négy zsvány lerontott az útra, s hamar felülkerekedtek rajtuk.

Brogan a remegő adószedőhöz lépett, s szóra emelte a száját.

Ekkor hirtelen csapást érzett a nyakán. Látása elsötétült; érezte, ahogy az erő kifolyik a testéből és tehetetlenül összerogyik. Még hallotta a sheriff kemény hangját:

– Kétujjú Brogan, már vártunk. Isten hozott Nottinghamban!





ARTALOMJEGYZÉK

Asztali csetepaték	5
Mire van szükség a játékhoz?	6
A modellek tulajdonságai.....	7
Kaszt	7
Karakterisztika	7
Karakterisztikatesztek	7
Képességek.....	7
Karakterfejlődés	7
A játék menete	8
Írányok és láthatóság	8
Movement	8
A kör	9
Akciók.....	10
Speciális, soron kívüli akciók.....	11
Allapotok	13
Földre került	13
Harcképtelen	13
Pánik	13
Felszerelés.....	14
Fegyverek.....	14
Defensive equipment.....	14
Other equipment.....	14
Képességek és hátrányok	15
Képességek	15
Hátrányok.....	16
A csapat	17
Factions	17
Hősök és csatlósok	17
Faction lists	17
Terep.....	19
Akadály	19
Nehéz terep.....	19
Árok	19
Épületek	19
Nehéz tárgyak.....	19
Haladó szabályok.....	20
Mounts	20
More than two players.....	20
Puszedli.....	22
A vágyak kelepcéje	23
Kiskarácsony, nagykarácsony!	24
Hadjárat	25
Starting a campaign.....	25
Playing a campaign	25
Minta bandák.....	26
Szabály összefoglaló lap	27

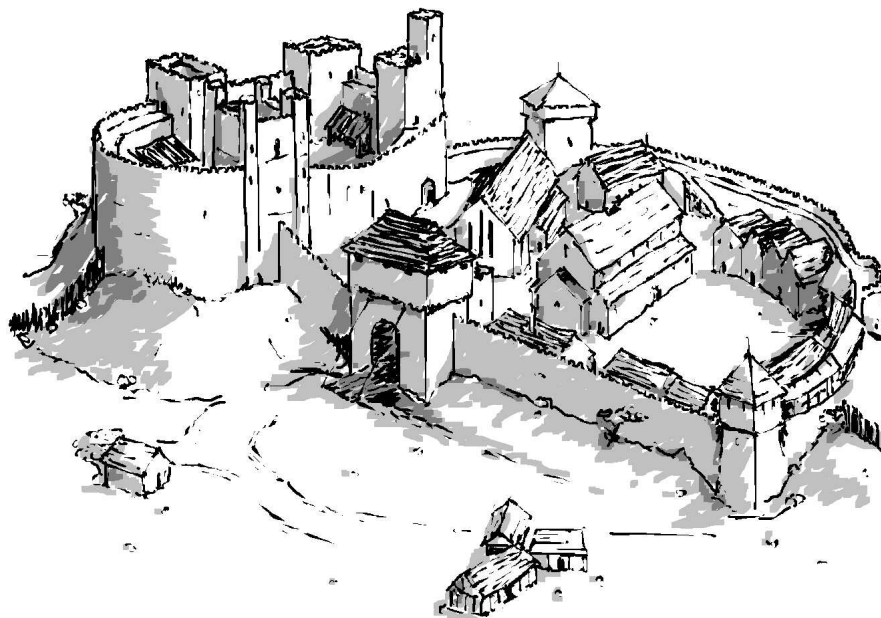


SZTALI CSETEPATÉK

Egy Nottingham játék során az asztalon megelevenednek a középkori Britannia erdejei, falvai és várai. Apró, tízhúsz figurából álló csapatok vívják rajtuk összecsapásaikat. Minden egyes model egyetlen – egyedi tulajdonságokkal és képességekkel rendelkező – harcost jelenít meg.

A játék célja az ellenfél legyőzése, amihez megfontolt, fondorlatos taktikára és esetenként egy jó adag szerencsére lesz szükség.

A szabályok elsajátítása, a megfelelő csapat kiválasztása és a kiválasztott csapat megismerése érdekében először ajánlott független csetepatékat játszani. A könyv azonban lehetőséget ad hadjáratok vezetésére is, aminek során a csapatok minden játék után bővíhetnek, fejlődhetnek. Minden egyes nyert csetepatéval nő vezérük vagyona, amit új felszerelésre, vagy zsoldosokra költethet. Emellett az összeütközésekben résztvevő harcosok tapasztalata is nő, az újoncokból rettenthetetlen hősök válhatnak; a hősök új, pusztító képességekre tehetnek szert. Cél a számtalan kaland után győztesként bevonulni a mondákba...





IRE VAN SZÜKSÉG A JÁTÉKHOZ?

E könyv mellett a következőkre lesz szükség.

Ellenfél

A szabályok két játékosra íródtak, így a játék mindenk előtt megkíván egy ellenfelet.

Csapatok

A játékhoz mindkét félnek szüksége lesz figurákra, amivel harcosaikat reprezentálják. Egy csapat nagyjából tíz-húsz főből áll.

A szabályok tervezésénél 25-28 milliméteres figurákat vettünk figyelembe. Ez az ajánlott méretarány, a szabályok természetesen más léptékű modellekkel is alkalmazhatók az egyes távolságok arányos megváltoztatásával.

A modellek külön-külön talpakon állnak, aminek mérete és alakja nem kötött, de lehetőleg egységes. Ajánlott a 15-20 milliméter oldalszélességű négyzet alakú (25 illetve 28 milliméteres figurákhoz), esetleg ekkora méretű kör alakú talp használata.

Csatatér

Szükség lesz még valamire, amin az összecsapás zajlik. Erre bármilyen kemény, vízszintes felület alkalmas – a legtöbb asztal megfelel erre a célra. A terepasztal mérete kötetlen, a zsúfoltság elkerülése végett az ajánlott minimális asztalméret a 3'x3'-as.

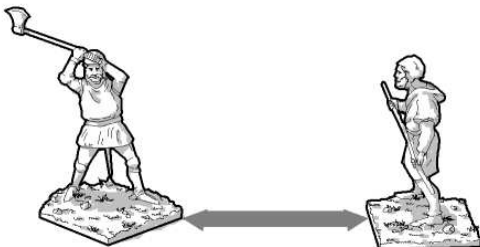
Ezt a változatos, izgalmas játék érdekében érdemes minél több tereptárggyal telipakolni, hisz ezek az összecsapások általában nem kies mezőkön, hanem falvakban, erdőkben, várakban folynak.

Mérőszalag

A játék során a figurák mozgásaihoz, hatótávolságok meghatározásához szükség lesz pontok közötti távolságok lemérésére. Ehhez hajlékony mérőszalag használata ajánlott. A szabályok a távolságokat inch/coll (") és láb (') mértékegységben kezelik.

A játék során a játékosok bármikor lemérhetnek bármilyen két pont közötti távolságot.

Ha a szabályok a modelltől való távolság lemérésére szólítanak fel, akkor ezt a figura talpának legközelebbi pontjától tesszük. Két modell közötti távolság a két modell talpának legközelebbi pontjainak távolsága.



Kockák

Az összecsapások kimenetelében szerepet játszik a szerencse is. Ezt a játék során kockadobással szimuláljuk. A szabályrendszer kizárólag hatoldalú dobótesteket használ.

Mivel ezek a kockák a játék során jelölként is funkcionálnak, szükség lehet mindkét fél oldalán legalább tíz-húsz darabra (a csapatok méretétől függően).

A könyvben három gyakori kockákat érintő fogalom fordul elő:

Szabad kocka: Ezek a kockák szabadon használhatók a harcosok cselekvésre bírására a játék körei során. A játékosok ezekből vehetnek az aktiváláshoz kockákat, amiután azok aktiváló kockákká válnak.

Aktiváló kocka: A játékosok ezeket a kockákat használhatják az aktuális cselekedet, akció lebonyolításához. Miután az akciót elvégezte a figura, ezek a kockák kötött kockákká válnak.

Kötött kocka: These are dice previously used to resolve some action of a model. They are attached to this model (you should place them as close to the model as possible). The more actions they perform, the more bound dice they will receive, and their actions more likely fail due to weariness. Some of these dice will return to the free dice pool at the end of each turn.



Brogan has made two activations this round, each with one dice, and he has now two bound dice attached (one of which is a special bound dice for aiming, thus with six face up).



MODELLEK TULAJDONSÁGAI

A csatározásokban résztvevő harcosok különböző harcértéket képviselnek. Egy harcedzett lovag általában jobb teljesítményt nyújt, mint egy paraszt, aki napjait földműveléssel és nem fegyverforgatással tölti. Ezt jelképezendő, a modellek különböző értékekkel, karakterisztikákkal és képességekkel rendelkeznek.

Kaszt

A csapat tagjai különféle háttérrel rendelkeznek. Van, aki nemes lovagnak született, és egész életében a harcot gyakorolta; van, aki fiatal kora óta törvényt kívüli, és rablásból, fosztogatásból szerzi meg a betevőt.

A kaszt csak a karakter szociális státuszát határozza meg, nem a morális beállítottságát. A csapat állhat gonosz, bűnöző lovagokból, de akár igazságos törvényen kívüliekből is.

A különböző kasztú karakterek különböző kezdeti karakterisztikákkal és képességekkel rendelkeznek. Egy útonálló például nem sok alkalma van nehézséget kiképzést szerezni, de gyakorlot botharcos, vagy íjász lehet. Ez persze nem akadályozza meg, hogy a harcosok karrierjük során bármit megtanulhassanak.

A harcosok kasztja nincs közvetlen hatással a játékr menetére. Ez pusztán annak kezdeti képességeit, tulajdonságait és felszerelését határozza meg; bár egyes küldetések meghatározhatnak kasztfüggő eseményeket is.

Csatározó csapatok különböző kasztú harcosokból szerveződhetnek. A csapatok szervezéséről a Csapatlisták fejezet adnak részletesebb leírást.

Karakterisztika

Minden modell harci erejét három alapvető karakterisztikája határozza meg: Kezdeményezés, Közelharc, Távharc.

Az egyes karakterisztikákat egy-egy szám jellemzi, értékük egytől hatig terjedhet, minél nagyobb az érték, annál jobban teljesít a modell az adott területen. Kettes érték egy átlagos, tapasztalatlan ember megfelelője, hatos karakterisztikájú modellek szinte emberfeletti tulajdonsággal rendelkeznek.

A figurák értékei változhatnak karrierjük során, a kezdeit értékek a harcosok ismertetésénél találhatóak.

Kezdeményezés: A modell reakciógyorsaságát reprezentáló érték. Minél nagyobb ez az érték, annál valószínűbb, hogy cselekedeteivel megelőzi ellenfeleit.

Közelharc: A karakter közelharc rátermettségét jelképező szám. Minél nagyobb ez az érték, annál biztosabban találja el ellenfelét közelharc során, és annál hatékonyabban hárítja ellenfelei ütéseit.

Távharc: A figura célzóképeségét meghatározó érték. Minél nagyobb ez a karakterisztika, annál pontosabban találja el célpontját lő- vagy hajító fegyverekkel.

Karakterisztikatesztek

A szabályok helyenként karakterisztika tesztek (Kezdeményezés teszt, Közelharc teszt, Távharc teszt) elvégzésére utasíthatnak. Ekkor a játékosnak dobnia kell az aktiváló kockáival (plusz akárhány kockával a szabad kockáiból – ezek utána aktiváló kockának számítanak), a legnagyobb értékhez hozzáadja a karakterisztika értékét. Ha ez nagyobb a célszámnál (vagy az ellenfél hasonlóan kidolgozott értékénél közös teszt esetén), akkor a teszt sikeres.

módosítók:

-1 a figurán lévő kötött kockánként

-1 földön fekvő figuraként

A dobott érték hat fölé is mehet. Ha ugyanis a játékos több kockával dob, akkor minden, az első felül dobott hatosért egyet adhat a dobott értékhez (két hatos hetet jelent, három hatos nyolcat, ...).

Ha a legnagyobb érték egy, a teszt sikertelen (függetlenül minden módosítótól).

Képességek

Az egyes harcosok különféle hasznos képességekkel rendelkezhetnek: van aki mesterien bánik két fegyverrel, van aki gyakorlott a nehézsúlyos viselésében, egyesek fáradhatatlanul tudnak előrenyomulni. Minden hős rendelkezhet akár több képességgel is, ezek teszik igazán változatosá és ütőképessé a csapatot.

Az egyes képességekről részletesebb információ a *Képességek és hátrányok* fejezet alatt található. Itt a játékos találhat olyan képességeket is (mint Lökés, vagy Kaszálás), amik a karaktert speciális akciókra tehetik képessé. Az, hogy az ilyen képességekkel nem rendelkező karakterek nem tudják ezeket az akciókat végrehajtani, nem azt jelenti, hogy a többi harcos ne tudná például fellökni ellenfelét. Ez azt jelenti, hogy nincs elég tapasztalata, hogy a harc hevében ezt eszébe is jutna megtenni.

Karakterfejlődés

Tapasztalati pontok: Minél több csetepatét tud maga mögött egy harcos, annál tapasztaltabbá válik. A gyakorlat pedig meglátszik a teljesítményén is.

A karakterek a bevetések során tapasztalati pontokat szerezhetnek. Minél több tapasztalati ponttal rendelkezik egy figura, annál több képességre tehet szert. További részleteket a Hadjárat fejezet tárgyal.



JÁTÉK MENETE

Egy Nottingham játékban két fél bandákba szervezett harcosai esnek egymásnak.

Miután a csatatérre felkerültek a megfelelő tereptárgyak és a harcosok is elfoglalták helyüket (ezek mikéntjéről a Küldetések fejezet ad részletesebb leírást), megkezdődhet az összecsapás.

A játék célja a győzelmi feltétel teljesítése. Minden küldetés rendelkezik egyedi feltételekkel, de emellett győzelmet jelenthet az ellenfél megfutamítása is. Ha a játékos minden figurája harc képtelen, vagy pánikol, akkor elvesztette a csetepatét, ellenfele győzött.

Egy játékos bármely kör végén dönthet úgy, hogy nem szeretne több veszteséget elszenvedni, és menekülőre fogja csapatát. Azonnal elveszti a játékot, ellenfele győz.

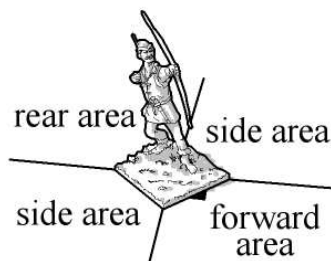
A csata végeztével a felek meghatározzák a csapatok zsákmányát, a harcosok sérüléseit, fejlődését.

Irányok és láthatóság

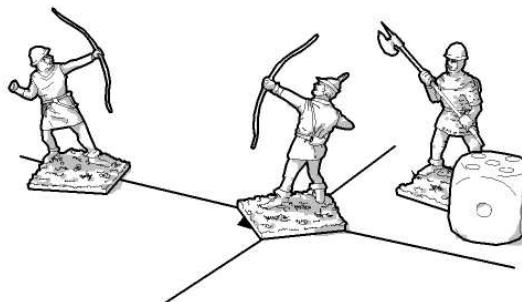
Szükséges, hogy a figura frontja egyértelmű legyen, mivel egyes akciók tesztjei eltérő módosítókat kaphatnak, attól függően, hogy a modell (vagy a célpont) melyik irányba néz.

A figura körül az asztal területét négy 90°-os síknegyedre bontjuk (elülső- vagy látómező, oldalsó- és hátsó mezők) aminek egyenesei a figura nézési irányával 45°-ot bezáró egyenesek.

Négyzet alakú talpaknál ezt egyszerűen a talp csúcsaiból induló egyenesekként értelmezhetjük:



Egy modell a figura adott mezejében van, ha talpának túlnyomó része abban a mezőben van (ritka esetekben ez nem egyértelmű, ekkor kockadobással eldöntendő).



Boemund, az alabárdos - aki már egy akciót végrehajtott a körben - Brogan hátsó mezejében áll, mert talpa teljes egészében abban a síknegyedben fekszik (ha rátámadna +2 módosítót kapna a közelharc teszt dobásra). Fulbert Brogan elülső mezejében van, mert talpának nagyobbik része ebben a síknegyedben terül el: a zsványvezér így rálőhet (mivel nincs köztük a láthatóságot takaró akadály sem).

Egy modell lát egy másik modellt, ha az az elülső mezőjében helyezkedik el és a modell szeme és a cél modell valamely pontja között akadálymentes vonal húzható.

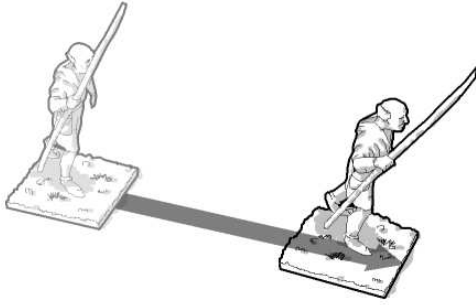
Egy látómezőn belüli harcos takarnak számít, ha testének legalább 10%-át tereptárgy vagy más modell takarja. Egyes esetekben nehéz lehet eldönteni, hogy egy modell takarásban van-e vagy sem. Ha a játékosok máshogy nem tudnak megegyezni, döntsön kockadobás.



Anselm the halberdier is not visible as only the top of his weapon can be seen peeking out of the bushes. Baldwin the axe-swinging knight and Constant the sword-wielding are both visible but obscured as the well and the rock covers some of their bodyparts. Darcy the peasant is visible and not obscured - the shrub barely covers anything from his leg.

Movement

As the tabletop is not divided into squares, movement in Nottingham is determined using a measuring tape. After the activation and during certain actions warriors may move a given distance. The basic movement is to move the warrior forward up to a number of inches determined by the actual situation, in a straight line.



When moving, move your warriors in a straight line. The distance made by the model is measured by measuring how far a given point of the base (preferably a point of the forward or rear edge of the base) travelled.

A mozgás során – így annak végén is – akárhányszor fordulhat talpának középpontja körül.

The tabletop battlefield is rarely plain flat: slopes, stairs and other slant features may be found all over the area. We treat slopes up to 45° and stairs as any other open ground, they do not hinder movement – but distances must still be measured by how far the base has travelled.

Steeper slopes are considered as objects that must be climbed, thus no activating movement may move through them.

A kör

Egy valós csetepatében a résztvevők folyamatos mozgásban vannak, egyszerre cselekszenek. Ezt a játék során nehéz lenne kezelni, így a Nottingham a folytonos időt rövid szakaszokra, körökre bontja. A játék köre azonban közös, nem különül el a két játékos külön körére, a felek ezek során felváltva cselekedhetnek.

A kör elején mindkét játékos meghatározza, hogy hány kockája lehet összesen (szabad, kötött és aktiváló együttesen): minden még nem harcképtelen figurája egy kockát ér (hősök kettőt). A játék elején ennyi szabad kockájuk van.

ha a kör során egy figura harcképtelen állapotba kerül, akkor annak generált kockái a következő kör elején elvesznek. **Discard free dice if possible, wait for the next round to discard the rest if not.**

As the encounter nears its deadly end only Rowland (a hero) and Blavier are still standing, all of their comrades are out of action. They have three dice left (two for Rowland and one for Blavier) all of which are bound on Blavier. Suddenly Rowland goes out of action from a mighty blow. At the end of the turn one bound die goes back to the free dice pool, two remains attached to Blavier. At the start of the next turn the party should only possess one die overall (for Blavier as Rowland is slain), the player discards his only free die, but the two bound dice remain on Blavier. As this turn ends one of these will return in the free pool, and is immediately discarded at the start of the new one.

After any excess free dice are discarded, the players may try to activate their warriors with their remaining free dice.

Aktiválás: A játékosok kijelölnek egy-egy (nem harcképtelen) figurát. Az választ először, aki utoljára aktivált – a játék kezdetén a több szabad kockával rendelkező (ha ugyanannyival rendelkeznek, akkor döntenek kockadobással). Ezután a szabad kockáik közül kivessznek tetszőleges számút, majd közös Kezdeményezés tesztet dobnak a kiválasztott harcosaikkal. Amelyik fél sikeres (ha egyik sem, akkor új tesz következik), az aktiválja a kiválasztott figurát; a teszhez használt kockái aktiváló kockákká válnak. Az aktivált modell mozoghat 4"-et (-1" a már figurán kötött kockáinként). Eme **aktivációs mozgás** után az aktivációs kockái felhasználásával végrehajthat egy **akciót** (a lehetséges akciók listáját az **Akciók** fejezet ismerteti).

Ezután ezek a kockák a figura mellé kerülnek, kötött kockákká válnak a figurán (célszerű nem eggyessel vagy hatossal felfelé tenni a figura mellé, hogy ezek jelölhessék a figura célzott, vagy pánik állapotát).

A körnek vége, ha mindkét játékos elhasználta az szabad kockáit. Bármelyik játékos dönthet úgy, hogy a körben többet nem szeretne aktiválni, ettől ponttól fogva a kör végéig úgy számít, hogy nincs több szabad kockája. Miután elvégzik a szükséges pánik teszteket és esetleges pánik mozgásokat, mindkét játékos felvehet minden figurájáról egy-egy kötött kockát a szabad kockáihoz, és új kör kezdődik.



KCIÓK

Futás/kúszás/mászás: A játékos dob az aktiváló kockákkal és kiválasztja a legnagyobb dobott értéket. A modell ennek felét (felfelé kerekítve, ha páratlan; inchben) mozoghatja le. Mind ennyes a figurán kötött kockáért -1" levonás jár a megtehető távolságból. A mozgást függőlegesen is elvégezheti a harcos, ha a talpát érinti erre a mászásra megfelelő felület.



Brogan gets activated and he decides to get to a higher position where he has a nice overview of the battlefield. He moves in contact with the house with his activation move, and then he makes a climb action. He rolls a five which is enough to scale the whole building. He makes a free turn at the top while still moving, to face the action down below.

Jumping: A warrior not *on ground* may take this action. The player must designate a point where the warrior is about to jump. After that, the player rolls his activating dice, picks the largest and subtracts the number of his bound dice. If the distance between the model and the designated target point is equal or less than this result (in inches), he jumps to that point. He may cross chasms and obstacles this way. If the result is less, he must move that many inches in the direction of the designated point. If he lands on a pit or obstacle he must immediately make a *fall* action.

Földre: A figura *földre* került állapotba kerül.

Felkelés: *Földre* került figura teheti meg. *Kezdeményezéscsztat* hajt végre négyes célszámmal. Ha sikeres, a modell felkel (a talpára áll, tetszőleges irányba nézve).

Felkelés módosítók:

+ a modell vértjének sebzésmódosítója

Guilbert the knight was struck to ground by his enemies during a fight. He already has a bound dice attached, but activates and tries to get up. His initiative is 4, rolls a 4

for his test, but must subtract one for the bound dice, one for being on ground and two because of the -2 damage modifier of his heavy armour. He scores a 4 which is just not enough to get up, he stays on ground.

Felsegít: Álló figura teheti meg, egy földre került talpkontaktusban lévő figurát talpra állít. *Kezdeményezéscsztat* hajt végre négyes célszámmal. Ha sikeres, a földre fekvő modell felkel (a talpára áll, tetszőleges irányba nézve).

Felsegítés módosítók:

+ a modell vértjének sebzésmódosítója

Célzás: A modell kijelöl egy általa látható modellt, akire céloz. Az aktiváló kockát célszerű hatással fölfelé tenni a figura mellé (kötöttként) hogy jelölje a célzott állapotot. Ha a célzó modell a földre kerül, vagy pánikol, akkor ez a kocka hagyományos kötött kockává válik, de célzó kocka maradhat, ha a célpont elhagyja a modell látómezejét.

Lövés: A játékos kijelöl egy az aktivált modell által látható modellt: a célpontot. *Távharcesztet* tesz hatos célszámmal, ha sikeres, akkor *sebzés* akciót hajthat végre a célpont ellen.

Találatcszt módosítók:

- +1 2"-en belüli célpont
- 1 10"-enként célpont távolsága (a távolsághoz hozzáadandó -, vagy belőle kivonandó, ha a célpont alacsonyabban áll – a célpont és a lövő modell közti szintkülönbség)
- 1 célpont mozgott a körben
- 1 a cselekvő modell mozgott a körben
- 1 célpont kitakarva (fedezék mögött; vagy *földön*, 4"-nél távolabb)
- 2 kapáslövésért (nem célzott, vagy nem ezt a célpontot célozta)



Aiming dice (sixes face up) do not count as bound dice while shooting, the do not confer a -1 penalty as regular ones.

Ha a *Távharceszt*nél a módosítók utáni dobott érték pontosan hat, akkor a lövés a lövő modellhez legközelebbi fedezéket találta el. Ha ez egy harcos, akkor a *sebzés* akciót e modell ellen kell végrehajtani.

Támadás: A játékos kijelöl a támadó modell által látható, hozzá 1"-nél közelebb lévő modellt: a célpontot. A célpontot irányító játékos dönthet, hogy próbálja-e blokkolni a támadást, vagy sem.

Ha nem védekezik, akkor a támadó *Közelharctesztet* hajt végre hatos célszám ellen. Ha ez sikeres, akkor a harcossal *sebzés* akciót hajt végre a célpont ellen.

Ha a célpont úgy dönt, hogy blokkolni próbálja a támadást, akkor *közös Közelharctesztet* tesznek. A védekező játékos a szabad kockáiból tetszőleges számút használhat ehhez a teszthez, ezek a kockák azonban az akció után kötött kockákká válnak a védekező modellen.

Találatteszt módosítók:

- +2 támadás a célpont hátulsó mezejéből
- +1 célpont a *földön*, vagy támadás az oldalsó mezejéből
- 1 célpont kitakarva (fedezék mögött)
- 1 célpont mozgott a körben
- 1 támadás improvizált fegyverrel
- 1 bal kézben lévő fegyverrel

Blokkoló tesztmódosítói:

- +1 támadó a *földön*

Támadás két fegyverrel: Két egymás utáni támadás akciót hajt végre a figura (akár két különböző célpontra is), amikhez viszont különböző aktiváló kockákat kell használnia (tehát legalább két aktiváló kockára van szükség az akcióhoz), sőt az első támadás kockái kötött kockaként számolandók a második támadásnál.

Cipelés: A figura egy talpkontaktusban lévő nehéz tárgyat, vagy harc képtelen figurát (akár ellenségest is) mozgathat. A *futás akció* szabályai szerint mozoghat, a mozgatott tárgy/figura vele együtt mozog.

Fegyvercsere: A figura a nála lévő fegyverek közül újakat vehet a kezébe (akár pusztá kézre is válthat).

Tárgy felvétele: Ha a modellnek van üres keze, akkor bármilyen 1"-en belül lévő tárgyat felvehet. Ezzel az akcióval 1"-nél közelebbi *harc képtelen* modell egy felszerelési tárgyát is felveheti (kivétel: vérték).

Tárgy elejtése: Az aktivált modell a kezében lévő tárgyat a földre dobhatja ingyenes akcióként. Az aktiváló kockáival ezután tehet még egy akciót.

Összeszedés: Aktivált pánikoló modell hajthatja végre. Karakterisztika tesztet tesz karakterisztika nélkül (a dobott értékhez nem adódik semmi), ötös célszámmal. Ha a teszt sikeres, akkor a modell legyőzi a pánikot, nincs továbbá pánik állapotban. Ha sikertelen, akkor a figura egy *futás akció*t tesz a legközelebbi ellenféllel ellenkező irányba.

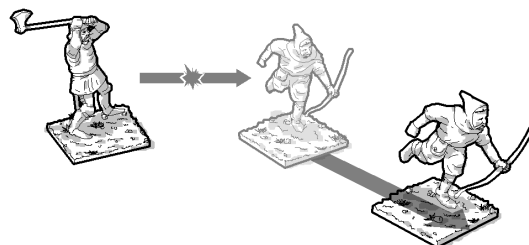
Összeszedést módosítók:

- +1 ha a modell Hős, vagy van 4"-en belül baráti hős
- +1 ezen felül, ha a hős Bandavezér
- +1 ha a figura *Parancs* akcióval aktiválódott

Speciális, soron kívüli akciók

The following actions are special in a way that they are not actions chosen by the player controlling the active model, but triggered by some events (in most cases a chosen action).

Támadás menekülőre: Ha egy figura elhagyja egy ellenséges modell 1"-es környezetét, akkor az ellenséges figura tehet egy *támadás* akciót (kockákat a szabad kockái közül vesz, akció után a figura mellett marad kötöttként).



Although Anselm the archer was activated most recently, Baldwin may make an attack action in the moment Anselm moves further away than 1" from him. The attack happens just as he leaves the controlled area, thus the knight would also gain bonus from attacking the side of the archer.

Sebzés: Ezt az akciót általában akkor kelee végrehajtania egy játékosnak, ha egy harcosát sikeresen eltalálja egy ellenfél, de egyes egyéb események is felszólíthatnak *sebzés* végrehajtására. A játékos dob egy kockával – lehetőleg egy aktiváló kockával –, majd a következők szerint jár el (ha a *sebzést* egy *támadás* akció váltotta ki, akkor az összes aktiváló kockával kell dobni, majd a legnagyobb dobott érték szerint eljárni):

- 1-2 célpont hátrahököl 2"-et (ha eközben valami akadály van, akkor a *földre* kerül); kivéve, ha *földre* került állapotban van; ha szakadék fölé érkezik, akkor *esés* akciót kell végrehajtania
- 3-4 célpont *földre* kerül
- 5- célpont *harc képtelenné* válik

Sebzés módosítók:

- /+ fegyverek és páncélok sebzésmódosítói
- +1 ha az aktiválás előtt a támadó modell legalább 3" távolságra volt a célponttól (roham), +2 ha a támadó lovas
- +1 *támadás* magaslatról (*lövésnél* nincs)
- +1 földre került ellenféllel szemben
- 1 támadás közelharcban távharc fegyverrel, pusztá kézzel, vagy rögtönzött fegyverrel

Esés: A harcosoknak esetenként esés akciót kell végrehajtaniuk. Talán rosszul mérték fel egy ugrást, lelökték valahonnan, vagy magától lépett árokba. Ha a szabályok felszólítják esés akció végrehajtására, akkor dobni kell egy kockával, és az eredmény alapján a következők szerint kell eljárni:

- 4-6 sikerül megtartani az egyensúlyát

2-3 földre kerül

1 harcképtelenné válik

Eséseszt módosítók:

+1 ha a figura legalább egyik keze üres

+ a figura vértjének sebzésmódosítója

-1 az árok magassága az első után minden megkezdett 1"-enként

Bertin the billman is trying to hop over to the next rooftop. His jump is too short though, and ends between the two buildings. The jump action triggers a fall action. He rolls a 4. His left hand is empty, he adds one to this value, but must subtract one because he has light armour on and an additional two because he has fallen 3.2". The result is 2, he goes to ground.



LLAPOTOK

Földre került

Ha a figura valamilyen okból *földre* kerül, akkor azt arccal felfelé nézve elfektetve kell az asztalra helyezni. Ebben az állapotban a figura egész teste a talpának számít.

Földön fekvő modell a 4"-es *aktivációs mozgást* nem mozoghatja le.



Harcképtelen

Ha egy harcos harcképtelenné válik, akkor azt arccal lefelé nézve elfektetve kell az asztalra helyezni. A figura nem aktiválható, aktívan nem vesz már részt a játékban. Kötött kockái felszabadulnak a kör végén, de a következő körben már nem generál kockákat.



Pánik

Egy modellnek a kör végén *pánik tesztet* kell tennie, ha

- a csapat kezdeti kockáinak legalább felét elveszítette (minden *harcképtelenné* vált harcos által elvesített generált kocka és *pánikkocka* elveszettnek számít)
- a csapat *Bandavezére harcképtelen* állapotba került a kör során,
- a modell nem rendelkezik a Hős képességgel, és 4"-es környezetében legalább két (nem *földre* került, *harcképtelen*, vagy *pánikoló*) ellenséges modell van, és nincs baráti (nem *földre* került, *harcképtelen*, vagy *pánikoló*),

- a kör során a figura 4"-es környezetében *harcképtelenné* vált egy baráti Hős.

Pánik teszt: A modell minden kötött kockájával dob. Ha van köztük egyes vagy kettes, akkor a teszt sikertelen, a harcos pánikba esik. Ha egy már pánikoló modell kényszerül pánik tesztre, akkor azt automatikusan elrontja.

Pánikoló modellt egyik kötött kockájával jelölhetjük, annak egyessel felfelé fordításával. Ez a kocka a *pánikkocka*. Pánikkocka nem vehető fel a kör végén a szabad kockák közé.

Aktivált pánikoló modell nem mozoghatja le a 4"-es *aktivációs mozgását* és csakis *összeszedés* akciót hajthat végre. *Földön* fekvő pánikoló modell csak a *fekelés* akciót hajthatja végre.

Miután minden pánikteszt megtörtént a kör végén, minden pánikoló modellt a hozzá legközelebbi ellenféllel ellentétes irányba 4"-el el kell mozgatni. Ha a pánikoló modell mozgása során elhagyja az asztalt, akkor a játék szempontjából *harcképtelenné* válik.

Pánikoló figura védekezhet!



ELSZERELÉS

Each warrior may be outfitted before a battle. You will need weapons and armour to fight effectively, and may spend some pennies for special items to get some extra advantage.



You may buy and sell equipment before scenarios and own as many as you want (prices are listed for every item in the following paragraphs), but your warriors may only carry one armour, a shield/buckler, two melee and one ranged weapon into battle. All remaining items must be stored in the stash (if you can afford one) or be sold. This rule has only effects in a campaign naturally

During the battle a warrior may hold two items, one in hand; except two-handed objects – like a broadsword – in addition to which they may not hold any other item.

Fegyverek

Parittyá (2 penny): Távharc fegyver, -1 sebzésmódosító.

Íj (4 penny): Kétkezes, távharc fegyver.

Hosszúj (9 penny): Kétkezes, távharc fegyver, -1 módosító lövés *találatestnél*, +1 sebzésmódosító.

Számszerj (13 penny): Kétkezes; +1 sebzésmódosító, de ahhoz, hogy lövés akciót hajtson végre, a fegyvernek töltve kell lennie. A számszerj megtöltése egy akcióba kerül. Miután lőtt a harcos vele, újra meg kell tölteni, mielőtt még egyszer lőhetne. Tulejdonosa kezdheti a játékot töltött fegyverrel.

Tőr (1 penny): Védekező célpont +1 módosítót kap *blokkolás teszt*nél ha törrel támadják meg.

Kard (4 penny): +1 sebzésmódosító, +1 *blokkolás teszt* bónusz.

Pallos (9 penny): Kétkezes, legalább kétaktivációs kockát használnia kell a támadáshoz, +3 sebzésmódosító.

Buzogány, pöröly (3 penny): +1 sebzésmódosító. Minden *hátrahőkölés* eredmény *sebzés* akciónál *földre kerül* eredményt jelent.

Fejsze (4 penny): +2 sebzésmódosító.

Bot (1 penny): Kétkezes, +1 *blokkolás teszt* bónusz.

Lándzsa (3 penny): Támadásnál 2^o-en belül választhat célpontot.

Alabárd (4 penny): Kétkezes, +1 sebzésmódosító, támadásnál 2^o-en belül választhat célpontot.

Kopja (12 penny): Csak lovas modell használhatja. +3 sebzésmódosító rohamnál (a támadó legalább 3^o távolságra volt az aktiválás előtt a célponttól), -1

találatest módosító, ha nem roham közben használják. Támadásnál 2^o-en belül választhat célpontot.

Defensive equipment

Ökölpajzs (2 penny): +1 *blokkolás teszt* bónusz.

Pajzs (4 penny): +1 *lökéstart* bónusz *lökés* akciónál, az elülső mezőből jövő *támadások* és *lövések* ellen kítakartként számít a modell.

Könnývért (14 penny): -1 sebzésmódosító.

Nehézvért (30 penny): -2 sebzésmódosító, -1^o levonás minden mozgásból.

Helm (3 penny): If an *out of action* is rolled for this figure upon a *wound* action, roll a d6. If the result is 6, consider the wound to be *go to ground*.

Other equipment

Kürt: Megfújása egy akció (a kürtnek kézben kell lennie ahhoz, hogy használható legyen). Ezután a körben minden baráti figurának +1 bónusz jár az aktiválás *Kezdeményezés* tesztjére.

Csatamén (40 penny): *The model may start the battle mounted on a horse.*



ÉPESSÉGEK ÉS HÁTRÁNYOK

Besides the three characteristics, all warriors may have some extra skills which make him individual.

This chapter lists all the skills a warrior may possess. Each skill has a skill point value associated with it. This is the cost of the skill, which will be used while creating your warband (some heroes may spend skill points on additional skills), and during character advancement.

If not otherwise instructed, all skills might only be taken once for a warrior.

Képességek

Bandavezér (0 képességpont): A bandának tartalmaznia kell egy hőst, aki a bandavezér. Ha a játék végén a csapat bandavezére visszavonul, vagy meghal, akkor ki kell jelölni egy hőst a csapatból, akire átruházódik e képesség. Automatikusan rendelkezik a *Parancs* képességgel.

Hős (5 képességpont): Hősök két kockát generálnak kör elején. A csapatnak mindig tartalmaznia kell legalább egy hőst (a *Bandavezért*). Ha minden hős visszavonult vagy elhunyt a küldetésben és új hőst sem tud a banda verbuválni, akkor egy csatlós automatikusan megkapja a hős képességet.

Ha egy csatlós csapat tanulja meg e képességet, akkor a csapatnak csak egyetlen tagja sajátítja azt el. Ez az új hős kilép a csatlós csapatból, ezután független hősként tevékenykedik a csapatban.

Fürge (4 képességpont): Egy aktiválás során két akciót is végrehajthat egymás után. Az elsőben használt aktivációs kockák a másodiknál kötött kockáknak számítanak.

Kétkezes (2 képességpont): Nem jár -1 módosító balkézben lévő fegyverrel való támadásért.

Atlétikus (3 képességpont): +1” minden mozgásra.

Balance (1 skill points): Confers a +1 bonus for every fall action rolls for the model. May be chosen twice, the effects accumulate.

Bátor (3 képességpont): +1 összeszedéstezt módosító, *pánik teszt* esetén eggyel kevesebb kockával dob, mint ahány kötött kockája van.

Kaszálás (2 képességpont): A harcos tehet egy kaszáló támadás akciót aktiválása során:

Támadás -1 módosítóval, majd – ha ezt nem védte ki az ellenfél, akkor – támadás ugyanezekkel az aktivációs kockákkal a tőle jobbra (vagy balra, szabadon választható) 1”-en belüli figurára (akár saját csapattárs is!) -2 módosítóval, majd a következőre -3 módosítóval, és így tovább, egészen addig, amíg egy figura nem blokkolja, vagy körbe nem ért.

Ehhez az akcióhoz legalább két aktivációs kockát kötelező használni.

Parancs (3 képességpont): Ha a harcos nem mozgott a körben, akkor végrehajthat egy parancs akciót:

A játékos kijelöl egy, az aktivált figurától legfeljebb 6”-re lévő saját figurát. Ez a figura hajthat végre egy akciót (az eredetileg aktivált figura aktivációs kockáival). Az aktivációs kockák e mellé a figura mellé kerülnek kötöttként.

Lefegyverzés (3 képességpont): A figura tehet egy lefegyverzés akciót aktiválása során:

Támadás akció nyolcas célszámmal. Ha a támadás tesztje sikeres, akkor nem sebez, hanem kiüti ellenfele kezéből a fegyvert. A célpont egyik (a támadó által kiválasztott) fegyvere (vagy bármilyen egyéb tárgy, amit a kezében tartott) a modell mellé kerül.

Kitérés (2 képességpont): +1 *blokkteszt* módosító, ha a figurán nincs vért.

Dreadful (4 skill points): Every enemy model in 4” area of this warrior must pass a panic test at the end of the turn or be panicked. When no other panic conditions are met, they will only fail the test on a roll of one.

Menekülő: -1 *találatteszt* módosító a rá támadó ellenfélnek, *támadás menekülőre* akciónál.

Hatred (1 skill points): The player may nominate one enemy warrior at the start of the game (after deployment), who is hated by this model. He gains +1 test modifier for all *attack* actions targeting this enemy. If a model with this skill is not activated in a turn where the target enemy is visible to him, he loses this bonus for the rest of the game.

Nehézvért kiképzés (4 képességpont): Nem jár -1” büntetés nehézvértben mozgásért.

Mounted fight training (3 skill points): The model does not suffer the -1 modifier for charge *attacking* when mounted. They do not have to roll for success if mounting or unmounting in heavy armour.

Mounted marksman (3 skill points): The model does not suffer the -1 modifier when *firing* a weapon mounted.

Provoke (1 skill points): When activated, the warrior may take a provoke action:

He must nominate a visible enemy target model, and roll his activating dice. If the highest result is higher than the *initiative* characteristic of the target model, it must be immediately activated by his controlling player with at least one activating dice (if possible). He may chose to use more at will.

Quick learner (5 skill points): Confers a +1 bonus to every *level up* roll of the warrior (characteristic increase still cannot go over 6 though).

Gyorslövő (3 képességpont): A harcos tehet egy *célzás* akciót minden egyes *lövés* akció előtt (de ehhez külön aktivációs kockát kell használnia).

Felderítő (1 képességpont): A játék első körében automatikusan nyer minden aktiválást a figura. Ha a másik fél is figurát aktivál, akkor azok az eredeti aktivációs szabályok alapján *közös Kezdeményezés* teszttel döntenek el az aktiválást.

Pajzshasználat (2 képességpont): Az oldalsó mezőből érkező támadások ellen is fedezékként hat a viselt pajzs.

Small (0 skill point): *Confers -1 to hit test modifier against when attacks and shots targeting him. The warrior receives a -1 damage modifier though.*

Strong blow (5 skill points): *+1 damage modifier in melee combat.*

Taktikus (2 képességpont): Ha a *Bandavezér* rendelkezik ezzel a képességgel, akkor minden olyan küldetés előtt, ahol a játékosok különböző szerepeket kaphatnak (támadó-védekező), megválaszthatja, hogy melyik szerepet játssza. Ha mindkét fél *Bandavezérje* rendelkezik e képességgel, akkor a játék előtt a két figura *közös Kezdeményezés* teszttel tesznek egy kockával. Amelyik figura sikeres, az választhat (ha egyik sem, akkor új teszt következik).

Teacher (4 skill points): *All of his owned skills cost one less skill points for his warband members while leveling up.*

Ellenálló (4 képességpont): -1 sebzésmódosító sebződés során.

Lökés: A modell tehet egy lökés akciót:

Kijelöl egy nem lovas, 1"-en belüli, látható figurát (a célpontot), majd *Közelharcstest* hajt végre hatos célszámmal (másik fél védekezhet, ekkor *közös Közelharcstest* az ellenféllel – a védekezőnek ehhez a szabad kockái közül kell használnia, és az akció után ezek a figura mellé kerülnek kötöttként). Ha a teszt sikeres, akkor fellöki az ellenfelét.

Lökésteszt módosítók:

- +2 másik fél hátulról
- +1 célpont vagy oldalról
- 1 célpont kitakarva (fedezék mögött)

Sikeres lökés esetén újra dob az aktiváció kockáival, és a legnagyobb értékek alapján a következő tábla alapján dől el a lökés kimenetele:

- 1-3 célpont hátrahőköl 2"-et (ha eközben valami akadály van, akkor a *földre* kerül)
- 4-6 célpont *földre* kerül

módosítók:

- +1 ha az aktiválás előtt a támadó modell legalább 3" távolságra volt a célponttól (roham), +2 ha a támadó lovas

Fáradhatatlan (4 képességpont): Ha a kör végén, miután minden harcosuk mellől felvették a játékosok

egy-egy kockákat, marad még a figura mellett kocka, akkor a játékos felemelhet egyet még onnan. Ezután dobja kell vele, ha az eredmény négy, vagy nagyobb, akkor a kocka a szabad kockák közé kerül, ha nem, akkor vissza a figura mellé.

Two weapon training (4 skill points): *If attacking with two weapons the activating dice of the first attack does not count as bound dice by the second attack.*

Fegyvergyakorlat [x] (3 képességpont, 6 képességpont másodikként): +1 *találatstest* módosító [x] fegyverrel való támadáskor, és +1 *blokkolástest* módosító védekezésnél ezzel a fegyverrel.

Ez a képesség kétszer is választható, ez esetben a tesztmódosítók +2-re nőnek.

Hátrányok

There are certain "skills" which cause negative effects on warriors. Some of them might be obtained by wounds playing a campaign game. As these hindrances have negative skill point values, you may also choose them while creating your warband, to gain further skill points for more powerful positive skills.

Henchmen may never take hindrances while *leveling up*.

Blinded in one eye (-2 skill points): -1 test modifier in every ranged characteristic test. A second one of this hindrance causes the warrior to retire.

Bulky (-1 skill point): -1" penalty for every movement.

Drunkard (-2 skill points): Must roll a d6 at the start of every encounter. The model's initiative is decreased to the result if it is lower than his initial initiative.

Nervous condition (-2 skill points): The warrior's nervous system has been damaged. He receives a -1 penalty for every initiative characteristic test.

Smashed leg (-4 skill points): The warrior may not run/crawl/climb or jump. A second one of this hindrance causes the warrior to retire.

Wounded arm (-5 skill points): The character may only use one arm, thus only one onehanded item. A second one of this hindrance causes the warrior to retire.



CSAPAT

Mielőtt hőseink csatába vonulhatnának, csapatot kell toborozniuk. **This chapter describes how you can assemble a host of your own.**

Minden egyes modell és azok felszerelése meghatározott összegbe kerül. Egy kezdő csapat összeállítására a játékosnak 150 penny áll rendelkezésére, ebből kell kigazdálkodnia az egész bandáját (a felek természetesen megegyezhetnek ennél kisebb vagy nagyobb kezdőösszegben). A megmaradt pénz a csoport eltárolhatja egy központi kincstárában (ennek fenntartása csatánként 5 penny – ha nem marad ennyi, akkor ez a lehetőség nem választható), vagy a hősök magukkal is vihetik a csatákba. Ezt egy későbbi alkalommal drágább felszerelés, további modellek vásárlására fordíthatják.

Factions

The first thing to decide is what faction your warband belongs to. You may play a noble (or even a vile one if you'd like to) knight and his retinue, a village militia, forest-dwelling outlaw band, or even a small inquisitional office seeking heretics.

The *Faction list* paragraph of this chapter lists all the character classes a certain faction may enlist. You are not restricted to those classes though. It is not unheard of that an aristocrat turns to crime and is outlawed, and outlaws may be hired by lawful-looking nobles for certain tasks.

You may recruit a hero or henchman group from another contingent, but must pay 1,5x price (rounded up) to persuade such warriors to enlist. This multiplier is only effecting the base wage of the warrior, extra equipment may be bought for normal price.

To recruit brother Bertram to your outlaw list with a mace, you must pay 21 pennies: 18 (12x1,5) for Bertram himself and 3 for the mace.

Hősök és csatlósok

Egy csatározó banda általában egy-két neves harcosból, hősből és néhány követőből, csatlósból áll. A két csoport a csapatösszeállítás szempontjából elkülönül a játékban.

A **hősök** a bandából különleges tulajdonságaikkal kiemelkedő csapattagok, ők azok, akikről idővel legendák szólhatnak. Közülük kerül ki a kis csoport vezére is.

Felszerelésük, képességeik egyéniek; egyénileg fejlődnek; viselhetnek és használhatnak bármilyen tárgyat, amit a hadjárat során találnak vagy vásárolnak.

Minden banda kötelezően tartalmaz legalább egy hőst, a bandavezértvezt. Ő testesíti meg a játékost, ő irányítja csapatát.

A hősök rendelkeznek a *Hős* képességgel.

A **csatlósok** a banda névtelen tagjai, a közkatonák. Bár lehetnek tapasztalt harcosok, mégis általában esendőbbek

a hősoknél. Korlátozottabbak a lehetőségeik, kevésbé egyediek. Egytől hat főig terjedő csoportonként toborozhatók a csapatba.

Együttesen tesznek szert tapasztalati pontokra, együtt fejlődnek, emellett a csoport tagjai ugyanazt a felszerelést használják: minden felszerelést a csoport minden egyes tagjának egyenként meg kell vásárolni! Egy háromfős zsványcsoport újakkal ellátásához tehát három újat kell kifizetni.

Egy bandában legfelfebb három csoport csatlós és kezdetben legfeljebb öt hős lehet. Ez utóbbi a csaták után átlépheti az ötöt azért, hogy egyes csatlósok hőssé avasználjanak, **but no more heroes are allowed to be recruited if there are at least five of them in the warband.**

Faction lists

The following lists describe what kind of heroes and henchmen belong to the four basic factions of Nottingham.

Each class is given with its starting characteristics, skills and basic equipment, as well as with their recruitment fee. All their starting items are included in their fees.

Some classes are listed with more weapon options (like marksmen: crossbow or longbow), the warrior may chose one of those items. All henchmen in one group must choose the same option.

Vassals: this faction consists of nobles and their retinue fighting for their lords cause.

Sheriff 27 pennies
Initiative 4, Melee 4, Ranged 3
Skills: hero, lore, may select additional skills for 7 skill points
Equipment: sword, dagger

Knight 44 pennies
Initiative 4, Melee 4, Ranged 3
Skills: heavy armour training, mounted fight training, shield training, may select additional skills for 4 skill points
Equipment: heavy armour, shield, sword

Squire 20 pennies
Initiative 3, Melee 3, Ranged 2
Skills: hero, may select additional skills for 2 skill points
Equipment: light armour, spear or sword, dagger

Pages 8 pennies
Initiative 3, Melee 2, Ranged 2
Skills: -
Equipment: dagger

Billmen 15 pennies
Initiative 2, Melee 3, Ranged 1
Skills: -
Equipment: light armour, spear or halberd, dagger

Marksmen 14 pennies
Initiative 3, Melee 2, Ranged 3

Skills: -
Equipment: longbow or crossbow

Commonfolk: this faction consists of village or town militiamen defending their homes from raiders, bandits or in some cases from their own lords.

Mercenary 39 pennies
Initiative 4, Melee 4, Ranged 2
Skills: hero, heavy armour training, may select additional skills for 4 skill points
Equipment: heavy armour, spear, shield, dagger

Bard 15 pennies
Initiative 4, Melee 2, Ranged 2
Skills: hero, lore, may select additional skills for 4 skill points
Equipment: -

Hunter 22 pennies
Initiative 3, Melee 3, Ranged 4
Skills: hero, scout, may select additional skills for 3 skill points
Equipment: bow or longbow, axe, dagger

Monk 12 pennies
Initiative 2, Melee 2, Ranged 1
Skills: hero, healer, may select additional skills for 3 skill points
Equipment: -

Militiamen 7 pennies
Initiative 2, Melee 3, Ranged 1
Skills: -
Equipment: spear

Peasants 6 pennies
Initiative 2, Melee 2, Ranged 1
Skills: -
Equipment: staff, dagger

Wolf's head: this faction consists of outlaws of different kind. „Let his be a wolf's head!”

Bandit 26 pennies
Initiative 4, Melee 3, Ranged 3
Skills: hero, weapon training: longbow, may select additional skills for 4 skill points
Equipment: sword, longbow, dagger

Pirate 16 pennies
Initiative 4, Melee 3, Ranged 1
Skills: hero, athletic, balance, may select additional skills for 4 skill points
Equipment: dagger

Highwayman 20 pennies
Initiative 3, Melee 3, Ranged 3
Skills: hero, mounted marksman, may select additional skills for 3 skill points
Equipment: bow, sword

Poachers 13 pennies
Initiative 3, Melee 2, Ranged 3
Skills: -
Equipment: bow or longbow, dagger

Brigands 17 pennies
Initiative 2, Melee 3, Ranged 1
Skills: -
Equipment: light armour, spear, shield

Ruffians 8 pennies
Initiative 2, Melee 3, Ranged 1
Skills: -
Equipment: staff, dagger

Thiefs 8 pennies
Initiative 3, Melee 2, Ranged 1
Skills: escape
Equipment: dagger

Holy Office: this faction consists of inquisition officers seeking out heretics throughout the country.

Torture master x pennies
Initiative 3, Melee 4, Ranged 1
Skills: hero, dreaded, may select additional skills for 2 skill points
Equipment:

Guards 15 pennies
Initiative 2, Melee 3, Ranged 1
Skills: -
Equipment: light armour, spear or halberd, dagger



EREP

Nottinghamshire is a large county with countless different terrain features. The model battlefield should therefore also be criss-crossed with woods, hills, hedges, buildings filled with furniture.

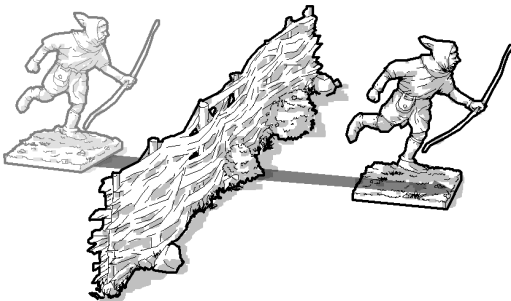
These features not only add to the look of the game, it also forms an important tactical consideration. Most of these may offer all manner of possibilities. Some of them may prove as cover from deadly arrow volleys, confer height and thus damage bonus against the enemy in close combat, or just block the advancement of the opponent.

This chapter describes additional example rules for the most common terrain features you will meet in Nottingham.



Akadály

Lépésmagasságnál nagyobb, de a figura mellkasánál alacsonyabb tereptárgyak (kerítések; földön fekvő, harcképtelen figurák) 1"-et levonnak a mozgásból (mind aktiváció utáni, mind futás akció mozgásból).



Anselm is advancing through (over) the fence. He has no bound dice on him, nevertheless he may only move 3" because he has to crawl over the obstacle.

Nehéz terep

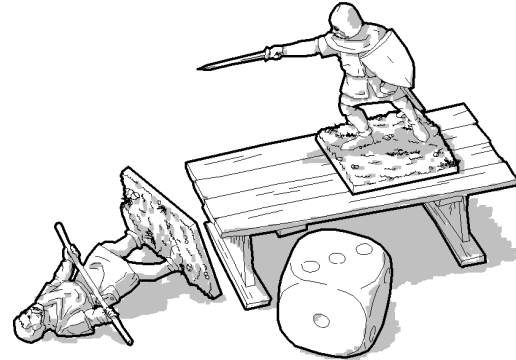
Sziklás, romos terület. Ha *futáskor* egy figura ilyen területen halad (bármennyit a futás során), akkor a futó kocká(i)val a mozgás után újra dob. Ha a legkisebb dobás értéke egyes, akkor a harcos megbotlik, a figura a *földre* kerül.

Nehézterepeszt módosítók:

- + a figura vértjének sebzésmódosítója

Árok

Ha egy figura szakadékba lép vagy hőköl, akkor egy *esés* akciót kell végrehajtania (az aktuális aktivációs kockával).



Rollo the knight and Darcy were sparring on the top of a table. Rollo hit poor peasant but rolled a one for wound. Despite the damage bonus of the sword, Darcy is just tossed back 2". He falls off the table and must make a fall action. He rolls a three (with Rollos activating dice), thus goes to ground.

Épületek

A figurák az épületeken belül ugyanúgy mozoghatnak, mint bárhol máshol. Épületek ajtajainak, ablakainak nyitása-csukása egy akcióba kerül. Ha az nem zárt, akkor az akció automatikusan sikeres. Zárt vagy eltorlaszolt ajtó betörhető egy akcióval: a játékos dob az aktiváló kockákkal, ha a legnagyobb érték hatos, akkor az ajtót sikeresen betöri.

Betörés módosítók:

- +1 legalább 4" mozgás után
- + a figura fegyverének sebzésmódosítója,
- vagy
- a figura vértjének sebzésmódosítója
- kötött kockák a figurán

Az épület nyitott ablakán bemászni egy akcióba kerül.

Szalmatető épületen a bandatagok a tetőn át is bejuthatnak. Egy akcióba kerül a tetőn átverekedni magát egy modellnek, és az *Árok* szabályai alapján sebződhet az eséstől.

Nehéz tárgyak

Nehéz tárgyak (nagyobb ládák, kövek, kocsikerekek, székek) felvételéhez két üres kéz kell.



ALADÓ SZABÁLYOK

The rules covered in the previous chapters describe the basic mechanisms of play. Most of the time you will use those rules. Particular features – like mounted warriors, weather, warmachines – require additional rules though. As these are rarely used, the basic rules do not discuss them.

This chapter is about how to expand the basic game to cover some of those situations.

Mounts

Mounted warriors may move 8” instead of 4” after activated, and may claim the +1 modifier for *attacking* from higher ground. They suffer a -1 test modifier for *shoot* actions as well as for *attack* actions that claim the charge bonus for wound (more than 3” away from target at the start of the turn), but gain a +2 modifier for *wounding* if charging.

Mounting and unmounting: The warrior must spend an action to mount (the model must be in base contact with the unmanned horse) or unmount. A model in heavy armour without *mounted fight training* must roll his activating dice during this action. If the result is one, the action fails. If a *mounting* action fails, the warrior remains unmounted. If an *unmounting* action fails, the warrior goes *to ground*.

Attacking a mounted model: Resolve any attacks against a mounted warrior as usual. If he is hit, resolve the *wound* action against him, but treat every out of action results as dropped on ground. If a dropped on ground result is rolled, he no longer counts as mounted, and must even make a *fall* action with one of the activating dice.

More than two players

Although the game is designed for two players (and most of the scenarios are written for two), it can certainly be played with more participants too, with some slight modification in the activation rules.

The *opposed initiative test* for activation will be rolled by all players, and the highest may activate his warrior. If there is a draw, then the players with the highest value reroll to decide.

The scenarios in this book are designed for two players, so you should probably come up with your own scenarios for more players. Alternatively (when playing with an even number of players) you might even use the given scenarios. Just divide the players into two groups, with each group playing for the same goal.



ÜLDETÉSEK

The following pages describe some example scenarios for the players to play.

PUSZEDLI

- *Elviszik Puszedlit! - ordibálta a kétségbeesetten rohanó, megveszekedettnek tűnő asszony. Az őrszem egyből felismerte. Hasas Hilda volt az, Darcy felesége. Meggyőződött róla, hogy nem követik a nőt, majd a lehetőségeihez képest óvatosan elkapta és szájára tette a kezét. Az asszony láthatólag nem nyugodott meg, de rájött, hogy mi a dolga. Miután elcsendesedett, az őr a bűvőhelyre vezette.*

- *Elviszik Puszedlit! - lihegte már Brogan előtt - A sheriff. Eljött csatlósaival a tanyaára. Azt mondta, hogy az erdőszéli tanya védelme érdekében elviszik a jószágaimat. Mi lesz velem Puszedli nélkül!?*

Pár perc elteltével egy kis csapat élén Brogan már a tanya határán állt, eltökélve, hogy Puszedli nélkül nem tér vissza.

A csatatér

A tetszőleges méretű (2'x2' - 4'x4') csatatér egyik oldalán a tanya épületei fekszenek, a másik oldal az erdő kezdődik. Ennek megfelelően az egyik oldalra két-három viskó, a másikra néhány fa kerüljön fel. Néhány sziklával, egy kis kerttel, kerítésekkel színesebbé tehető az asztal.

Felfejlődés

A több aktivációs kockával rendelkező (vagy véletlenszerűen kisorsolt) játékos a támadó játékos, ez a csapat próbálja visszaszerezni Puszedlit. A másik játékos a védekező, az ő bandatagjai a játék elején éppen az épületeket kutatják át.

A felpakolás megkezdéseként a védekező játékos minden figurája véletlenszerűen egy-egy épületbe kerül (a házak ajtajai-ablakai nyitva állnak). Ezután a támadó játékos felpakolja figuráit az erdő oldali asztalszélre (a figurák talpa érintse az asztal szélét).

Végül helyezük Puszedlit a tanya épületei közé.

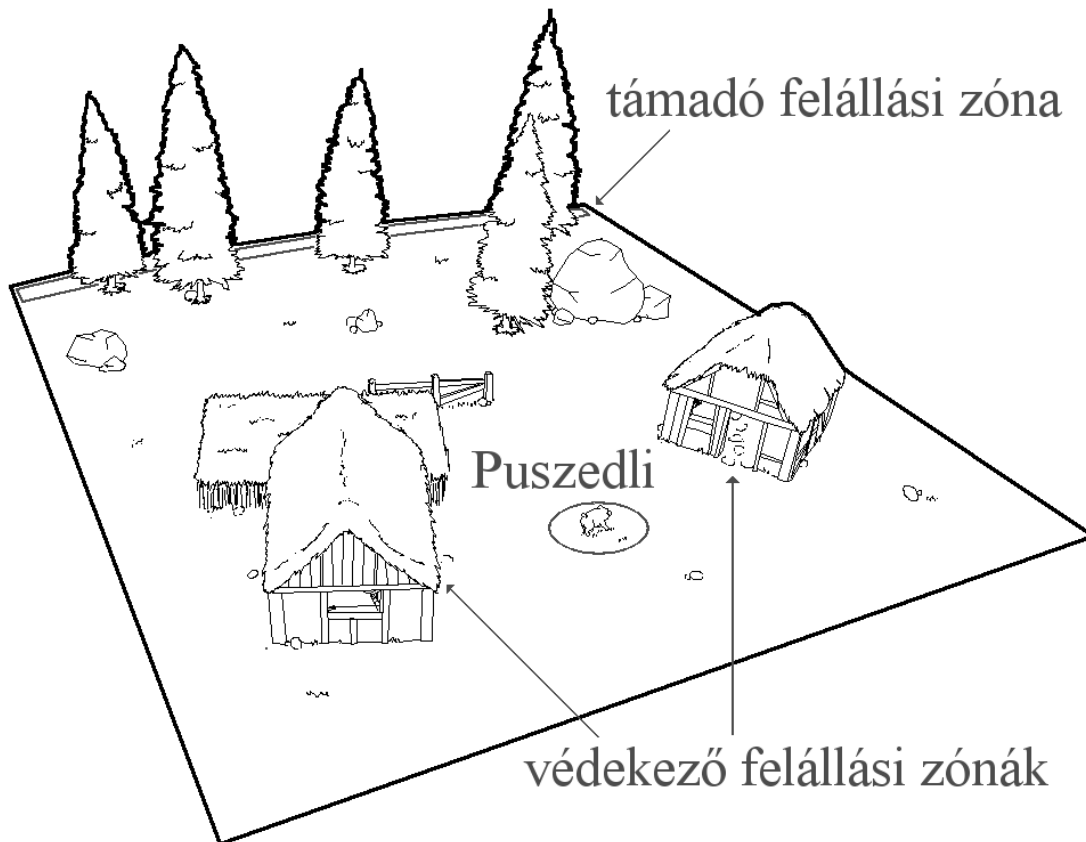
Speciális szabályok

Puszedli: ha egy figura talpkontaktusba kerül Puszedlivel, akkor vezetheti a kocát a cipelés szabályai szerint.

Ha éppen nem vezet senki, akkor minden kör végén véletlenszerű irányban mozog d3"-et (esetleges akadályokat kikerülve).

Győzelmi feltételek

A támadó játékos nyer, ha sikerül kivezetnie Puszedlit az erdő felőli asztalszélre, vagy ha a védekező játékos elmenekül. A védekező nyer, ha a támadó játékos elmenekül.



A VÁGYAK KELEPCÉJE

A bájos Heloise hívásának nem lehetett ellenállni. Brogant elvakította a vágy; ha egy kicsit is józan fejvel gondolkodik, akkor időben észreveszi, hogy ez csakis csapda lehet. Ha az üzenet furcsa formájára vagy a találka helyszíne nem is keltett volna benne gyanút, a kunyhó körüli vérszjósó csendre biztosan felfigyelt volna. De neki csak a szép hölgy angyali szemei, forró ajka, göndör fürtjei és nem utolsó sorban formás keblei jártak az eszében.

Az üres házba toppanva egy pillanatra újra tisztán látott, s rögtön rájött, hogy hibázott. Érzékei kitisztultak, s már hallani vélte a sheriff közeledő zsoldosainak lépteit.

A kunyhó elég masszívnak tűnt, hogy egy ideig biztonságban megbújhasson, de örökre nem maradhatott ott bezárva.

Vajon időben érkeznek cimborái?

A csatatér

A tetszőleges méretű csatatér (az egyik oldalhosszúsága legyen legalább 3') egyik rövid oldalának közepén a kunyhó áll. Az asztal többi részére ízlés szerint fák, sziklák, dombok, egyéb tereptárgyak kerülhetnek fel.

Felfejlődés

A kevesebb aktivációs kockával rendelkező (vagy véletlenszerűen kisorsolt) játékos a védekező játékos. Az ő csapata próbálja bandavezérét kijuttatni a kelepcéből. A másik játékos a támadó, akinek célja ennek megakadályozása.

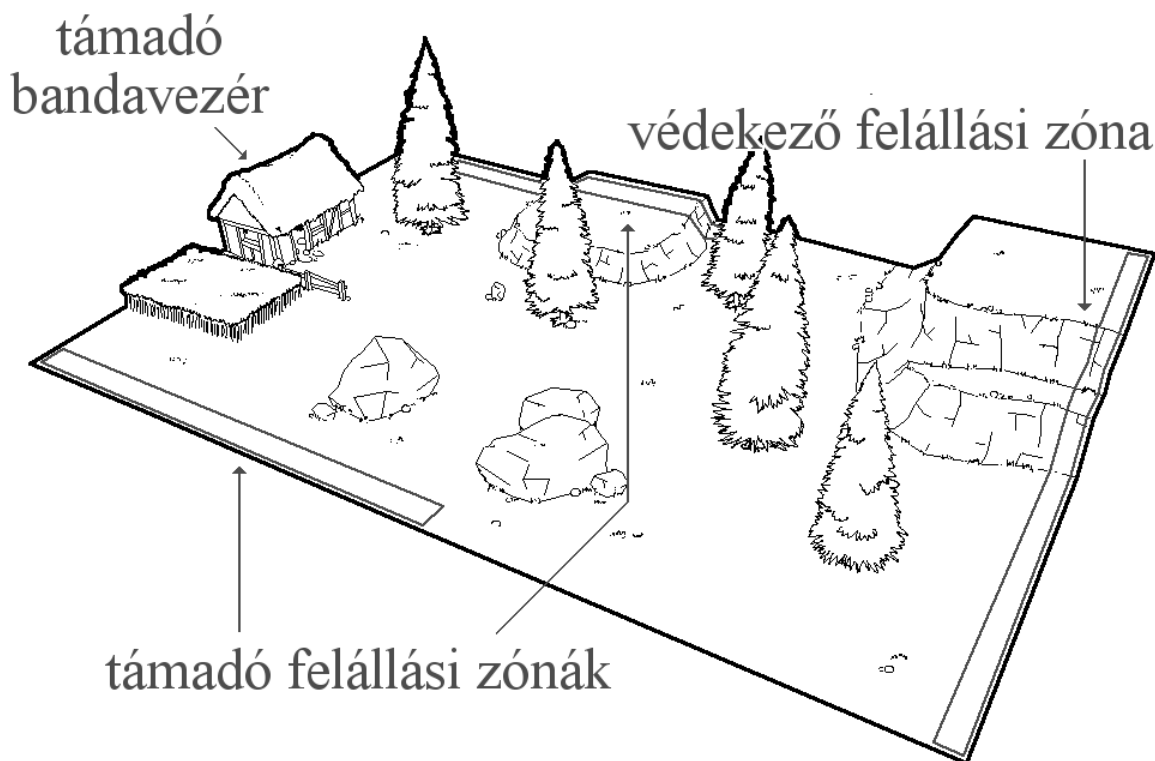
Először a védekező játékos bandavezére kerül a kunyhóba. Ezután a támadó játékos helyezi fel a hosszabb oldalak kunyhó felőli felére a figuráit asztalszélre (a figurák talpa érintse az asztal szélét), szabadon. Végül pedig a védekező játékos pakolhatja fel a többi figuráját a kunyhóval szemközti rövid asztalszélre.

Speciális szabályok

Biztos menedék: A kunyhó ajtajai és ablakai belülről zártak (belülről automatikusan nyithatók, kívülről nem), és megerősítettek: -1 módosító a betörésükre.

Győzelmi feltételek

A védekező játékos nyer, ha bandavezérét sikerül kijuttatnia (akár cipelve is) a kunyhóval szemközti rövid asztalszélre, vagy ha a támadó játékos elmenekül. A támadó nyer, ha a védekező játékos elmenekül, vagy egy figurája kicipeli az ellenfél bandavezérjét a kunyhó oldali rövid asztalszélre.



KISKARÁCSONY, NAGYKARÁCSONY!

The battlefield

Place a pinetree at the center of the battlefield. Then place four (or more) other pinetrees around it, 4-7" away. Add some miscellaneous scenery (houses, rocks, hills, a ford) scattered on the table.

Deployment

Work out an opposed initiative test between the warband leaders. The winner may choose a short edge of the table, and must place one of his warriors no further away than 12" from this edge – this is his deployment zone.

The opposing player (or group) may then place one of his own warriors no further away as 12" of the other short table edge. This will be his deployment zone.

The players (or groups) then take turns to place one of their warriors until no one is left.

Special rules

Tree falling!: Every warrior may take an *attack* action against the pinetrees (but no *shoot* action). The attack automatically hits, resolve the *wound* action as usual but with a -2 modifier. Every go to ground results adds one chopped token to the target tree, go out of action results

add two (mark these chopped tokens with a die – or two if necessary).

If a tree reaches 12 chopped tokens it falls. Turn the tree aside (the last acting hero decides in which direction). Every model underneath goes on ground, but may climb out with their next action.

Pull!: A warrior may make a *carry* action, and drag a fallen tree. He receives a -1" penalty for this action, because the trees are really heavy.

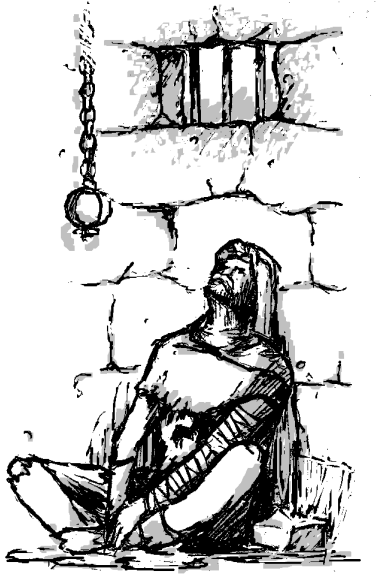
Victory conditions

A player (or group) wins if he succeeds to pull more than half of the pine into his deployment zone, or the other player routs.

This scenario is intended to be played by more than two players, divided into two groups. If two standard warbands are playing the mission, reduce the chopped marker limit to 6, and omit the -1" penalty for dragging a fallen pine tree.



ADJARAT



You may be satisfied playing one-shot, individual Nottingham battles; but there is more to it. In a campaign game you must manage your warband through multiple encounters. It gives your warriors the chance to gain experience, new powers and skills; and your warband might grow in numbers by hiring some extra warriors. There is of course a chance that the warband members suffer permanent wounds or get killed during one of the

fights, so extra caution must be taken with valuable warriors during those battles!

Starting a campaign

You can start a campaign with at least two players (three or more are preferred). Players may run more warbands though if you feel the need of variety. New players may even enter the campaign in a later stage too, so you can start the game as soon as you have two players.

Playing a campaign



INTA BANDÁK

Brogan and his Gay Green Fellows

Brogan Twofingers (bandit)

Initiative 4, Melee 4, Ranged 4
Skills: leader, hero, dodge, agile, weapon training:
longbow, provoke
Equipment: longbow, sword

Brother Bertram (monk)

Initiative 2, Melee 3, Ranged 2
Skills: hero, though
Equipment: longbow, mace

Algernon the Red (bandit)

Initiative 2, Melee 3, Ranged 1
Skills: hero, though, thrust
Equipment: light armour, axe

Maurice, Henri, Darcy, Fraser and Seymour (5 poachers)

Initiative 3, Melee 2, Ranged 3
Skills: quickshot
Equipment: longbow, dagger

Knights of Baldwin the Boar

Baldwin de Bayoux (knight)

Initiative 4, Melee 4, Ranged 2
Skills: leader, hero, heavy armour training, weapon
training: sword
Equipment: sword, mace, heavy armour, shield

Rainalt du Bessin (knight)

Initiative 4, Melee 4, Ranged 2
Skills: hero, command, heavy armour training
Equipment: sword, hammer, heavy armour, shield

Boemund and Hasculf (2 billmen)

Initiative 3, Melee 3, Ranged 2
Equipment: halberd, shield, light armour

Fulbert and Turstin (2 marksmen)

Initiative 3, Melee 2, Ranged 3
Skills: weapon training: longbow
Equipment: longbow, dagger

The sheriff of Nottingham

Vaisey, sheriff of Nottingham (sheriff)

Initiative 4, Melee 4, Ranged 3
Skills: leader, hero, dodge, two weapon fighting,
dreadful, hatred: outlaws/bandits, weapon training:
sword
Equipment: sword, dagger, horse

Roy of Rainault (mercenary)

Initiative 4, Melee 5, Ranged 2
Skills: hero, dreadful, weapon training: sword,
heavy armour training
Equipment: heavy armour, sword, shield

Vernon, Jordans, Malger and Galter (4 billmen)

Initiative 3, Melee 3, Ranged 1
Equipment: light armour, spear, shield

Rollos peasant revolt

Rollo (knight)

Initiative 4, Melee 4, Ranged 4
Skills: leader, hero, weapon training: sword, heavy
armour training, tireless
Equipment: heavy armour, sword, longbow,
dagger, shield

Turgis, Simun, Roulf, Franc and Duranz (5 peasants)

Initiative 2, Melee 2, Ranged 3
Equipment: bow, dagger

Alan, Albert, Avenel, Ansccher and Anselm (5 peasants)

Initiative 2, Melee 3, Ranged 2
Equipment: staff

SZABÁLY ÖSSZEFOGLALÓ LAP

Characteristic tests

Roll activating die/dice, pick largest, add corresponding characteristic value. If larger than the target value or value similarly worked out by the opponent at *opposed* characteristic tests, then the test is passed.

- 1 for every bound dice on the warrior
- 1 the warrior is *on ground*

Turn sequence

Nominate activating models, make *opposed initiative test*, winner activates.

Activated moves 4" (-1" for every bound dice), makes an action.

If no more activations left, make panic tests, move panickers, and remove one bound dice from every model to the free pool.

Actions

Rally: *Characteristic test* without characteristic, target value 5. Overcomes panic if passed, makes run action in the opposite direction of the nearest enemy if failed.

- +1 if *hero* or there is a friendly *hero* in 4"
- +1 if the warrior taking the test is the *leader*
- +1 if activated by *command* action

Run/crawl/climb: Roll activating dice, move half of that many inches, -1" for every bound dice.

Jump: Designate target point, roll activating dice, pick largest. If target closer to figure than result" then move figure to target, else move result" in that direction. Triggers fall if lands on pit or obstacle.

Go prone: The warrior goes on ground.

Get up: Pass initiative test against 4 to stand up.

- +damage modifier of armour

Help up: Pass initiative test against 4 help up model in base contact.

- + armour damage modifier of the model *on ground*

Attack: Pass *melee test* with 6 as target value or *opposed melee test* if target blocks to *wound*.

- +2 attacking from the rear area of the target
- +1 target on ground or attack from the side area
- 1 target obscured (behind cover)
- 1 target moved in this turn
- 1 mounted charge attack
- 1 attacking with an improvised weapon
- 1 attacking with weapon in the left hand

- +1 blocking against attacker *on ground*

Attacking with two weapons: Two subsequent attack actions, one with each weapon (separate activating dice).

Aim: Nominate target, place bound dice with six up.

Shoot: *Ranged test* with target value 6, *wound* if passed.

- +1 target in 2"
- 1 for every 10" distance from the target (+ height difference)
- 1 the target moved this turn
- 1 acting model made a move during this activation
- 1 acting model is mounted
- 1 target obscured
- 2 snapshot

If the result value of the test is six, the shot hit the cover.

Carry: Make a *run* action, object follows.

Swap weapons: Change weapons to any other owned.

Pick up object: Take an item within 1".

Drop object: Free action. Drop held object, may use another action.

Special actions

Attack of opportunity: If a warrior leaves the 1" area of another, that one may take an *attack* action on him.

Wound: Roll activating dice, pick the highest:

- 1-2 the target is tossed back 2" (except if he is on the ground), if there is any obstacle in the way he gets dropped on the ground
- 3-4 target gets dropped on the ground
- 5- target becomes out of action
- /+ attacker weapon and target armour modifiers
- +1 attacking model at least 3" away from the target before the action (charge), +2 instead if mounted
- +1 *attacking* from higher ground (not for *shooting*)
- +1 target on ground
- 1 ranged weapon in close combat, or barehanded

Falling: Roll a dice, consult table below:

- 4-6 nothing happens
- 2-3 warrior goes to ground
- 1 warrior goes out of action

Result modifiers:

- +1 if at least one hand is empty
- the damage modifier of his armour
- 1 for every 1" deep he is falling after the first

Panic

A model must make a *panic test* (roll all bound dice, if a one or two is rolled, the model panics) at the end of the turn if:

- the warband lost at least a quarter of its starting dice
- or the *leader* of the warband is out of action
- if the model is henchman, and there are at least two enemy models in his 4" area without any friendly one
- friendly hero got out of action during turn in 4"